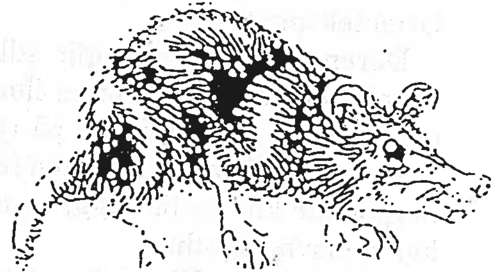
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*



Nr. 133, onsdag 28. september 1994

Redaksjonelt

Denne gang har vi bestemt oss for å gå rett på sak. Ikke et ord om været, skipslanterner eller vaskelister. Kun saklig informasjon slik at vi ikke tretter våre kjære lesere unødvendig. Så la din klamme hånd tørke vekk smusset på brilleglassene og spiss ører, facts kommer:

Skal det bli noe av hexcon turen så må folk begynne å betale inn depositum. Det haster faktisk. Tenk på hvor glade landsbybeboerne blir når dere muntrer opp deres grå og triste hverdag. Snakk pent om kirken deres, hiv noen peanøtter ut av vinduene i bussen og dere blir garantert rørt til tårer når dere ser hvor glade de ynkelige landsbybeboerne blir.

Magic: The Gathering. Som de mer observante av våre lesere sikkert har merket seg starter vår turnering i nevnte, ikke ukjente, spill idag. Det vil gå over så mange onsdager som blir nødvendig for å få kåret en vinner. Så meld deg på, udødelig ære og berømmelse kan bli din.

Vi tillater oss avslutningsvis å minne om at Regncon III snart står for døren, neste helg (7-9/10) braker det løs i byen mellom de syv fjell. Ta med deg paraply, penger og godt humør og opplev bergensere i deres rette element. En sterk opplevelse.

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen

Del 37.

Orientekspressen.

Døren til korridoren glir stille til side, og åpenbarer en eldre kvinne, iført en rød kimono med en gylden drage på ryggen.

— Agatha! Agatha! Kvinnen hever den bloddryppende kniven til hugg, og messer frem et kvinnenavn. Agatha!

— Nei, svarer Kim rolig, det er ingen som heter Agatha her. Prøv den neste kupeen.

Kvinnen kommer inn i kupeen, fremdeles messende på det samme kvinnenavnet, går tvers gjennom kupeen, og ut på den andre siden, uten å ense at det ikke er noen dør der.

— Hva dreide dette seg om, spør HansO undrende.

— Sikkert et gjenferd etter en eller annen glemt krimforfatterske, mener Sissel.

— Et gjenferd? roper Brodvall forskrekket. Her inne? Hvorpå han prøver å gjemme seg under setet i kupeen. Det går ikke så veldig bra, siden disse vognene ikke er beregnet på at passasjernen skal kunne plassere bagasjen under setene. Isteden har noen gjemt bort et heller enormt varme- og air condition-anlegg akkurat der. Det er med andre ord ikke plass til så veldig mye Brodvall under setet.

Akkurat i det dette sørgelige faktum går opp for Brodvall, kommer konduktøren tilbake, medbringende en prest fra Pusztamérges, en liten landsby syd for Budapest, som tilfeldigvis hadde valgt å ta dette toget hjem fra et møte i Kirkenes Verdensråd, som så aldeles ikke ligger i Kirkenes.)

Nå skal ingen utlede av det faktum at vår venn presten har valgt å ta toget at han er en fattig prest fra et fattig sogn. Saken er den at han er en gammel mann, som setter pris på å kunne reise nærmest direkte fra dør til dør med toget, i steden for å bytte fly fire ganger, og deretter humpe 200 km i buss.

— Så dere har møtt gjenferdet vårt? kommenterer konduktøren tørt.

Fortsettes i neste nummer.

Høstprogram 94

28. september:

Magic — The Gathering

Et populært kortspill med samlekort.

12. oktober:

Toon RPG.

Rollespillet der ingen dør, alle har det så gøy de bare makter, og tegnefilmene fremdeles regjerer.

2. november:

Britannia.

Kampen om herredømme i England.

31. november:

Imperium intro.

Introduksjon i et spennende, men akk så ukjent krigsspill.

21. desember:

Jule-Terrorist.

Tradisjonen tro avslutter vi året med å sprenge ett eller annet i lufta.



Ett år har gått siden kampanjen startet......

For et år siden overtokk orcene Tworiwers en liten landsby nordvest i Chamberlyn. Men med litt flaks flyktet noen av beboerene ut i skogen. Deriblandt en gruppe eventyrere som bestemte seg for å redde de landsbyboerene som fremdeles jobbet som slaver. Men først trengte de bedere våpen, nye spells, mere penger og kunskap og makt. Så de dro ut i den store verden som ikke lltid tok like godt imot dem. Så etter å ha besøkt en Sphinx, en forlatt hule ("skjer det ikke noe snart a"), bevegde de seg nord til en stor by, sett fra dems synspunkt.

Her reddet de (det er i hvertfall den ofisielle versonen) byen fra en hær med udøde, og drept alle de onde prestene som stod bak dette. Det var også her en viss Vang fikk seg en Maske +4 med True Seeing, som gjorde at han så ut som et skjellet i ansiktet plukket opp en magisk Ljå og gikk løs på byvakten. Byvakten trillet da 20 på moralsjekken....... Visse personer drept også en Paladin, noe man helst ikke bør gjøre....

Det var omtrent her at jeg ble lei av att alle spillerene kastet Charm Peron på hverandre og nektet dem og gjøre det. Noe de fremdeles koementerer.

Så kom Ronny med, han hadde laget en kvinnelig bard med ca 20 i Comliness (Tinuviell) (bombe), som skulle brukes som spellkomponent, noe Ronny syntes var svært betenkelig.

De kom seg til Chamberlynn som er hovedstaden i landet Chamberlyn. Der Sigdis Pultost (Elin) begynte sin flørt med kongehuset. Prinsen som var veldig kjekk ba henne og Tinuviell på middag, og et forhold kan ha blitt inledet (dette må tiden vise).

The Tower of White falt, og alle spillerene var høyest involvert. De stakk etter og ha reddet det tidliger overhodet av Tower of White fra døden. De tokk også med seg en haug artifakter som de senere angret ganske bittert på. Hehehe.

De møtte så på en drage, den døde. Og mens hulen svant stakk de av med en haug gull. Det var foresten hobbiten til Kvark som raste sammen hulen. Så det tokk ikke mange dagene før det rant hobbitblood.

De fant et skattekart og dro ut og fant livets og håpets tre, der de fikk et Wish hver. Til mere eller mindre fornuftig bruk.

De hadde litt problemer med og komme seg hjem, men etter mye strev kom de seg omsider til Chamberlynn igjen. Der en "uskyldig bartender" plutselig ble til en fugl, han mener fremdeles at reiret hans lå i nærheten av dette rare stedet hvor menneskene bor.

Sigdis ble adlet, og flyttet inn i en borg sørpå. Der de fant en stor svart sten, uten støv på. Hver gang du slapp noe ned på den slo detect evil spellet ut. Så dette hørtes ut som et lurt sted og sette føttene. De falt inn i en tåkefull hverden full av ondskap og djevelskap.

Tentagel (karakteren til Gunnar), fant en flaske som han nå befinner seg inni. Noe han antageli kommer til og fortsette med siden Gunnar har forlatt oss.

De er nå på jakt etter en pen ung pike som har skapt store problemer for hvisse personer, bare spør Sigdis (Elin). Så måtte Tymora stå dem bi.

Jeg takker dere alle for et trivlig år, og vil spesielt takke: Elin, Geir D., Gunnar (som har dratt til Tyskland) og alle andre som har vært med i kampanjen. Mått e dere alle forbli helter.

Eskil Saatvedt 21/9-94

THE DEEP DUNGEON OF CRYPTMAR

– ELLER, KIMS SPALTE

Det har vært lenge siden jeg sist har skrevet for Phobos, så......HA!! Her er jeg igjen. Veteranene i klubben kan kanskje huske at jeg en gang Pre-OL skrev i Phobos og hadde bl.a. en MAKT II turnering. Vel, den er nå avsluttet. GRATULERER til vinneren(e). Med fabelaktig dyktighet har hun/han/de brukt sine kunskaper og kommet langt her i verden – for å ikke si i Norge. Flere har greid å bokstavelig talt dumpe flere tusen tonn narkotika i Oslo, (men 15 personer på Holmlia er FORSATT ikke narkomane). Nå skal jeg snart til utlandet og jeg gleder meg. Selv om det bare er for en helg, ser jeg fram til en kongress der som innbyggerne kaller Regncon. Regncon heter den, fordi stedet totalt mangler regnvær. Ja de må faktisk importere vann – SÅ lite har de. Jeg vet ennå ikke om en trenger visum, (eller legemelding på at en ER gal), eller noe slikt, men passet er som seg hør og bør på untenlandsreiser med.

Ja, ja....jeg mener; Tja, tja, så er det snart EU valg. Husk ARES motto; JA til NEI, NEI til JA og TJA til KANSKJE!!!!

Save it for a DRAINY day!!!!

Eller hvordan forhindre en høylevel kampanje.........

Det er egentlig såre enkelt. Send karakterene inn mot en 5-6 *leveldrain*`ede monstre. Det hjelper dersom den eneste karakteren med magiske våpen sloss med den eneste zombien blandt monsterne. Men seriøst, hva skjedde egentlig den kvelden – den fatale onsdagen – da rundt regnet 60 leveler bare forsvant?

Jo, altså.....Etter at spillerne etter en altfor innfløkt historie – som kan rundes opp i at de har sluppet løs alle mesterne i Ravenloft verdenen – kom de endelig til den krypten (i Castle Ravenloft) som innehold en magisk bok (som forresten tilhørte en Fiend). Da de kom ut av krypten stod Strahd Von Zarovich der sammen med en forhederisk heks (som karakterene trodde var en venn). Strahd krevde å få boken og to hellige symboler karakterene hadde på seg. Spillerne avslo naturligvis, og

Thao, den tapre nesten-samuraien, angrep de vandød som beskyttet Strahd, med en gang. Hun ble den første som fallt – drain`et ned langt under level null. INGEN av de andre karakterene hjalp til. Ikke mange sekundene etter at Thao fallt, dukket Fienden, Inarjia opp. Han ville også ha boken sin. Dronningen, som han hadde kidnappet tidligere (don`t ask!), var med ham. Den ENESTE som kunne skade Inarjia av spillerne, Carlito, ble straks sjarmert av demonenes ønske om å få igjen boken som tross alt tilhørte ham.

Strahd, derimot motsatte seg dette og skrek naturligvis ``STOPP`` (eller no` sånt). Carlito stoppet samtidlig som dronningen endelig skjønt noe spillerne burde ha skjønt lenge. Hun viste at dersom noe meget godt rørte ved boken ville den bli ødelagt. Dersom skrek hun til spillerne at de møtte røre det hellige symbolet til boken. Så.....

Mitrandir løp bort til Carlito. Carlito gav boken til Mitrandir. Mitrandir løp tilbake til Lan, og Mitrandir og Lan rørte tingene ved hverandre. Boken brant da opp.

Inarjia som liker å ta godt vare på tingene sine – og som ikke hadde brannforsikring – ble naturligvis forbannet. Hun ville drepe noen, men siden han synes det ville være for enkelt å sloss mot spillerne, gikk han mot Strahd.

Det hører med til historien at Anebroun, heksen som forrådde spillerne, rett før Inarjia stormet frem hadde kommet seg rundt og kommet seg bak ham. Anebroun prøvde å trekke sjelen til Inarjia, men oppdaget raskt at de uten sjel kan vansklig posesses. Istede ble Anebroun trukket inn i den magiske stenen hun brukte...er unskyld.... prøvde å bruke. Injaria plukket opp steien og knuste den. Bye,bye Anebroun.....

Først nå begynnte spillerne å sloss med monsterne. Jo, forresten.....Azalin kom også etterhvert for å delta. I løpet av kampen sloss Strahd mot Inarjia, Stradh mot Inarjia og Azalin (Azalin sloss også mot Inarjia). Azalin og Strahd mot Inarjia osv.

15 startet eventyret; Tomlin, Thao, Lars, Rabalder, Lan, Tobias, Gorm, Karez, Keldor, Angelica, Halvtan, Knight, Fredegar, Aricia og Brynan.

Tre personer til; Carlito, Shira (nr. 2) og Mitrandir.

Fem personer kom hjem; Lan, Mitrandir, Carlito, Halvtan og Tobias.

Åtte personer døde i den siste kampen; Thao, Lars, Rabalder, Shira (nr. 2), Gorm, Karez, Angelica og Knight

Fire personer fikk tilslutt sitt eget Domain; Angelica, Keldor, Knight og Rabalder.

To er fortsatt savnet; Brynan og Aricia.

En forlot gruppen; Tomlin

To døde underveis; Fredegar og Keldor

En ble vampyr men senere frisk; Halvtan

Fire var jenter; Shira, Angelica, Thao og Aricia.

Vel, det får vel summere opp det som skjedde. Dersom du ikke har blitt noe klokere, så fortvil ikke. Du vet allikevel mer enn det spillerne gjorde. Så husk!

IF IT MOVES - DRAIN IT !!!!

(Strahd Von Zarovich)

P.S. Nå er du vel fornøyd T. Harris.

KAMPEN OM AMORIA

KFA er et ``nytt`` PBP-Spill for Ares. I KFA (som i alle andre spill går ut på å vinne) skal en erobre største parten av Amoria. Alle spillerne er konge over sin egen provins og skal igjennom diplomati, spionering, forskning og bygging av viktige tropper og bygninger overvinne de farer (og andre spillere) som finnes i Amoria. En kan til og med få hjelp fra helter i kampen for å bli enehersker. Spillet har rundt 200 regioner å erobre, men det er kun plass til 16 spillere. Spillet er i en fantasy verden, så magi, drager og verre ting finnes. Meld deg på!!!!! Det er bare å snakke med meg. De første 16 får bli med. Det kreves ingen forkunnskaper - regiene vil bli delt ut til dem som får bli med. Trekkene leveres inn hver onsdag, og resultatene blir delt ut til spillerne. Skulle du miste en gang så er ikke det så alt for farlig.

Kim Strandebø
Langåsveien 4 c
0880 Oslo
Tlf: 22-23-84-11 E-Mail: SIV92132@VM.BI.NO

EX CATHEDRA

Denne gang svært kortfattet, da både tidsnød og plassmangel pluselig har rammet PHOBOS-red. (Sistnevnte pleier aldri å være noe problem...). Vi kommer til å satse på en rekke nyheter videre fremover, samt et mer omfattende høstprogram for foreningen, div. extra PR-materiell etc. Når vi så i tillegg får inn nok stoff fra medlemmene, er det klart at den ugunstige situasjonen med hensyn til antall sider etc. er begynt å gi seg.

Men likevel: Send gjerne stoff til PHOBOS. Vi trenger det, og redaksjonen vil heller ha ting de kan ha i beredskap i trange tider, enn å være avhengig av å skrive alt selv....
Vi regner med at det dessuten kan bli en del interessante ting å rapportere om fremover, både når det gjelder foreningen (skal bli spennende å se hvor mange MAGIC-spillere som til syvende & sist stikker innom: Kanskje vi burde høye prisen for ikke-medlemmer?) og andre ting som skjer/har skjedd/kan komme til å skje (nytt og mer tidlig aktivert ARCON-opplegg, Oslo Spillklubb (se eget oppslag), div kongresser & andre evenementer...).

Skaff deg PHOBOS fremover, og hold deg informert!

- Johannes H. Berg

TURNERINGSREGLER,

Magic: The Gathering -- Master of the Rainbow

- Man spiller med en farve mot fire andre spillere som hver har én av de andre fire farvene.

- Hvis en spiller kommer under 0 liv, det vil si dør, er han ikke ute av spill. Et spill er først over når en spiller har fått alle mot-farvene under 0 liv. En spiller som har kommet under 0 liv kan med andre ord få liv tilbake, og med det komme over 0 liv igjen, hvis han har de riktige spells på hånden (Stream of Life, Healing Salve etc.).

- Master of the Rainbow, og med det vinner av turneringen blir den som har vunnet én gang med alle fem farvene, og som samtidig har hatt minst tap. Vinner av ett enkelt spill blir den som har drept begge de motstående farvene (fiende-farvene). Om to spillere vinner samtidig, er det uavgjort mellom dem, mens de andre tre som er under 0 får registrert ett tap hver. Uavgjort teller ikke som vunnet spill.

- Opponent-spells gjelder bare på de to bare på de to motfarvene; hvis det står "both players" eller "all players", så gjelder det bare deg og dine fiender (eks.: Howling Mine).

-

U

W B

G R

Hvis man angriper må det skje den korteste veien. Hvis det er to veier man kan angripe, og begge er like lange, så kan angriperen velge. Hvis grønn (G) har tenkt å angripe sort (B), så må han gå forbi rød. Hvis rød har creatures ute, kan han velge å blokke med dem, men de blir tapped når de gjør det. Man kan bare angripe sine fiender.

- Fordelingen av hvem som spiller mot hvem kommer ikke til å bli avgjort på forhånd, siden jeg helst ikke vil pålegge noen å spille med en farve som de ikke vil ha. Men jeg vil bemerke at hvis det er for få som vil spille en bestemt farve, kan arrangøren utpeke en tilfeldig person som må spille denne farven. Etter at alle farvene er bestemt, kommer arrangøren til å samle inn navnene på spillerne, som de selv har ført på hver sin papirlapp. Lappene blir lagt i pools for de forskjellige farvene, og så blir det trukket hvem som skal spille mot hvem.

- Når én har vunnet en gang med en farve, har han ikke lov til å spille med den igjen (med mindre arrangøren tillater det av spesielle grunner).

BEGRENSNINGER PA KORT:

Banned: Black Vise
Cursed Rock
Ante-kort
Tempest Efreet
Bronze Tablet
Divine Intervention
Rebirth
Sharazad
Duel Land

Restricted: Mox
Sol Ring
Timewalk
Ivory Tower
Copy Artifact
Brain Geysir
Manaflare
Basalt Monolith

- *Thomas Refsdal*

OSLO SPILLKLUBB

er offisielt stiftet på et eget møte torsdag 15/9. Denne nye organisasjonen er ment å bli en "paraply-gruppering" for alle spillforeningene i Oslo, med sterkt økt mulighet for kommunal støtte, og et sted der alle spillinteresserte skal kunne føle seg hjemme. Forslag om å kalle klubben for "Oslo Simuleringsspillklubb" ble forkastet på grunn av et ønske om å gjøre navnet enkelt så vel som inkluderende. Vi får vel tro at backgammon-, sjakk- og rulettspillere neppe kommer til å bli med likevel.

Interimstyret består av: Johannes H. Berg (Ares/ARCON), Johannes Brodwall (M.A.R.S.), Herman Ellingsen (Ares) og Thomas Refsdal (Ares Blindern). Mer i neste PHOBOS...



REANIMATORS OF H.P. LOVECRAFT

Har du lest noen av Lovecrafts verker, eller kansje noe av andre Cthulhu Mythos forfattere? Har du spilt Call of Cthulhu? Hvis svaret er ja, og du er en av de som likte stemningen rundt det hele, burde du melde deg inn i vår nyoppstartede forening.

Vi vil holde seanser av forskjellige slag, høytlesning, rollespill, diskusjons- grupper, levende rollespill, filmvisning, fester og mye mer. Vi planlegger også en kongress.

Vi skal utgi et medlemsblad, dette vil inneholde ting som noveller, spillsenarioer, artikler og mye mere.

Medlemskapet koster 25,- kroner ut 1994. Alt du trenger å gjøre er å fylle ut kupongen nedenfor, og gi den til en av personene som står nevnt nederst på arket. Han vil da gi deg medlemskort og button.
Medlemsbladet kommer i posten.



Navn :____________________________

Adresse :__________________________

____

____

Tlf :____________ Fødselsdato :________

Hans Olai Martinsen 22 22 41 44
Eskil Saatvedt 22 36 36 18
Trygve Øisjøfoss 67 90 73 06
Svein Mathisen 67 90 84 47